

# Règles d'Harmonies

## Comment jouer à Harmonies

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Construisez le plus beau paysage en plaçant des jetons colorés et attirez des animaux pour marquer un maximum de points.
- **Mécanique principale** : Récupérez 3 jetons par tour, empilez-les astucieusement sur votre plateau et complétez des motifs pour poser des cubes Animal.
- **Condition de victoire** : Le joueur avec le plus de points de victoire (paysages + animaux) remporte la partie.

Vous connaissez ce sentiment quand on contemple un paysage parfait, avec ses montagnes, ses rivières et ses petits animaux ? C'est exactement ce que vous allez créer dans **Harmonies** ! C'est un jeu malin et satisfaisant, accessible dès la première partie. Si vous aimez les jeux de placement comme [Cascadia](#) ou [Qwirkle](#), vous allez vous régaler. Allez, on installe tout ça !

### Ce que contient la boîte

- 1 **sac** en tissu
- 1 **plateau central** (recto-verso : une face 2-4 joueurs, une face Solo)
- 4 **plateaux personnels** (recto-verso : face A et face B)
- 4 **cartes Aide de jeu**
- **120 jetons** de 6 couleurs : 23 bleus, 23 gris, 21 marron, 19 verts, 19 jaunes, 15 rouges
- **66 cubes Animal**
- 4 **cubes Esprit de la nature**
- **32 cartes Animal**
- **10 cartes Esprit de la nature**

- 1 bloc de score

## Mise en place de la partie

### Préparer le plateau central

Placez le **plateau central** au milieu de la table, sur la face « 2-4 joueurs ». Mettez tous les **120 jetons** dans le **sac**. Ensuite, piochez 3 jetons au hasard et posez-les sur chacun des 5 emplacements du plateau central. Vous aurez donc 15 jetons étalés au centre, par groupes de 3.

### Préparer les cartes Animal

Mélangez les **cartes Animal**, puis retournez-en 5 face visible à côté du plateau central. Posez le reste en **pioche** face cachée. Gardez les **cubes Animal** dans une réserve accessible à tous.

### Distribuer les plateaux personnels

Chaque joueur prend un **plateau personnel** et une **carte Aide de jeu**. Pour vos premières parties, jouez tous sur la **face A**. Tout le monde doit utiliser la même face. Le dernier joueur à avoir vu un paysage magnifique commence ! Orientez la flèche du plateau central vers cette personne.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Déroulement d'un tour

On joue dans le **sens des aiguilles d'une montre**. À votre tour, vous allez faire une **action obligatoire** et jusqu'à deux **actions optionnelles**, dans l'ordre qui vous arrange. Vous pouvez même intercaler vos actions optionnelles entre le placement de deux jetons !

### Action obligatoire : prendre et placer des jetons

Choisissez l'un des 5 groupes de **3 jetons** sur le plateau central. Prenez les 3 et placez-les un

par un sur votre **plateau personnel**, en respectant ces règles :

- Un jeton peut toujours aller sur une **case vide**.
- Un jeton peut être **empilé** sur d'autres jetons, mais uniquement pour former un **Arbre** (vert sur marron, max 3 niveaux), un **Bâtiment** (rouge sur gris, marron ou rouge, 2 niveaux exactement) ou une **Montagne** (gris sur gris, max 3 niveaux). Aucun autre empilement n'est permis.
- On ne glisse **jamais un jeton sous** un autre déjà posé.
- On ne pose **jamais un jeton sur une case** occupée par un **cube Animal**.

## Action optionnelle 1 : prendre une carte Animal

Une fois par tour, vous pouvez prendre l'une des **5 cartes Animal** visibles au centre et la placer au-dessus de votre plateau. Attention : vous ne pouvez jamais avoir **plus de 4 cartes** au-dessus de votre plateau en même temps.

Dès que vous prenez une carte, posez immédiatement un **cube Animal** (de la réserve) sur chaque emplacement de cette carte. Ce sont les animaux qui attendent d'être installés dans votre paysage !

Chaque carte montre un **motif de jetons** à reproduire sur votre plateau. La bande de couleur sur le côté vous rappelle sur quel type de jeton le cube sera posé. **Petite astuce** : évitez de prendre plusieurs cartes dont les cubes se posent sur la même couleur de jeton, vous risqueriez de vous bloquer !

## Action optionnelle 2 : poser un ou plusieurs cubes Animal

Si vous avez réalisé le **motif exact** représenté sur l'une de vos cartes Animal, vous pouvez poser un cube ! Voici les conditions :

- Le **motif** doit être strictement respecté, mais vous pouvez l'orienter comme vous voulez (rotation libre).
- La **taille** des Arbres et des Montagnes doit correspondre exactement.
- Les **Bâtiments** dans le motif peuvent avoir n'importe quel jeton en dessous (rouge, gris ou marron).
- La case où vous posez le cube ne doit pas déjà contenir un autre **cube Animal**.

Prenez le **cube le plus bas** disponible sur la carte et posez-le sur le jeton correspondant de votre plateau. Vous pouvez poser **autant de cubes** que vous le souhaitez en un seul tour, tant que les conditions sont remplies. Un même jeton peut servir pour plusieurs motifs différents. Quand le dernier cube d'une carte est posé, retirez la carte et mettez-la à côté de votre plateau : elle est **complétée** et ne compte plus dans votre limite de 4. Chaque cube posé est **définitif**, même si le motif qui a permis sa pose disparaît ensuite (par exemple, si vous empilez un jeton rouge sur un gris).

## Fin du tour

Piochez **3 jetons** du sac et remplissez l'emplacement vide du plateau central. Si une carte Animal a été prise, piochez-en une nouvelle pour qu'il y en ait toujours 5 visibles. C'est ensuite au joueur suivant !

## Les empilements autorisés

### Arbres

Un **Arbre** se compose d'un jeton **vert** posé au sommet de 0, 1 ou 2 jetons **marron**. Un arbre peut donc faire 1, 2 ou 3 niveaux de haut.

### Montagnes

Une **Montagne** est une pile de 1, 2 ou 3 jetons **gris** empilés.

### Bâtiments

Un **Bâtiment** est un jeton **rouge** posé sur un jeton **marron, gris ou rouge**. Toujours exactement 2 niveaux.

## Quand la partie se termine

La fin de partie se déclenche dans l'une de ces deux situations :

- Le **sac est vide** au moment où vous devez compléter le plateau central.
- À la fin de votre tour, il reste **2 cases libres ou moins** sur votre plateau personnel.

Si la partie se termine en cours de tour de table, on finit le tour pour que **tous les joueurs aient joué le même nombre de fois**. Puis on passe au décompte des points !

[IMAGE\_FIN]

## Comptage des points

C'est le moment de sortir le **bloc de score** ! Additionnez les points de vos paysages et de vos animaux. Voici comment chaque élément rapporte :

### Arbres (jetons verts sur marron)

Taille de l'Arbre	Points
1 jeton (vert seul)	1 point
2 jetons (vert sur marron)	3 points
3 jetons (vert sur 2 marron)	5 points

### Montagnes (jetons gris)

Taille de la Montagne	Points
1 jeton gris	1 point
2 jetons gris	3 points
3 jetons gris	5 points

**Attention** : une Montagne ne rapporte **aucun point** si elle n'est adjacente à aucune autre Montagne. Pensez à les regrouper !

### Champs (jetons jaunes)

Un **Champ** est un groupe d'au moins **2 jetons jaunes connectés**. Chaque Champ rapporte **5 points**. Si plus de 2 jetons jaunes sont reliés, ils ne forment qu'un seul Champ (toujours 5 points). Les jetons jaunes isolés ne rapportent rien.

## Eau (jetons bleus)

Le décompte dépend de la face de votre plateau :

**Face A (Rivière) :** comptez le **plus court chemin** d'une extrémité à l'autre de votre plus longue rivière (groupe de jetons bleus connectés). Les points varient selon la longueur :

Longueur (plus court chemin)	Points
1 jeton	0
2 jetons	2
3 jetons	4
4 jetons	7
5 jetons	10
6 jetons	15
7+ jetons	15 + 4 par jeton supplémentaire

Seule votre **rivière la plus longue** compte.

**Face B (Îles) :** chaque zone isolée par des jetons bleus constitue une **Île**. Chaque Île rapporte **5 points**. Vous avez toujours au minimum une Île, même sans jetons bleus.

## Bâtiments (jeton rouge sur un autre jeton)

Un Bâtiment rapporte **5 points** s'il est entouré d'au moins **3 jetons de couleurs différentes** (on ne regarde que le jeton du dessus de chaque case voisine). Sinon, il rapporte 0.

## Cartes Animal

Pour chaque carte, qu'elle soit complétée ou non, regardez l'**emplacement vide le plus bas** sur la carte : c'est le nombre de points que vous marquez. Une carte dont aucun cube n'a été posé vaut **0 point**. Pas de pénalité, rassurez-vous !

**Conseil stratégique :** même si vous ne pouvez pas terminer une carte, essayez de poser au moins un ou deux cubes pour grappiller des points. C'est souvent la différence entre la victoire et la défaite ! Comme dans [7 Wonders](#), chaque point compte.

# Les cartes Esprit de la nature (variante avancée)

Après quelques parties, ajoutez les **cartes Esprit de la nature** pour pimenter le jeu !

## Comment ça marche

À la mise en place, mélangez les **cartes Esprit de la nature** et distribuez-en 2 à chaque joueur, face cachée. Lors de votre premier tour, choisissez-en une et remettez l'autre dans la boîte.

Placez un **cube Esprit de la nature** sur cette carte. Ce cube fonctionne exactement comme un cube Animal classique : il faut réaliser le motif indiqué pour le poser sur votre plateau.

## Pourquoi c'est intéressant

Les cartes Esprit de la nature rapportent des **points variables** selon vos paysages. Par exemple, un Esprit peut vous donner 4 points pour chaque Montagne de taille 2 ou 3, ou encore 10 points pour chaque Champ d'au moins 3 jetons. Ces points s'ajoutent à ceux que vous marquez normalement. C'est un vrai boost stratégique ! La carte compte dans votre limite de 4 cartes tant que le cube n'est pas posé.

## Mode solo

### Adaptations de la mise en place

Retournez le **plateau central** sur la face Solo (3 emplacements seulement). Ne placez que **3 cartes Animal** visibles au centre de la table.

### Comment jouer seul

À la fin de chaque tour, remettez dans la boîte les **6 jetons restants** sur le plateau central (ils sont définitivement perdus), puis piochez 3 jetons par emplacement pour reconstituer le plateau. Si vous n'avez pas pris de carte Animal ce tour-ci, vous pouvez **défausser** une carte Animal visible et la remplacer par la première de la **pioche**.

L'objectif est d'obtenir le meilleur score possible, converti en soleils sur la feuille de score. La face du plateau et l'Esprit de la nature choisis influencent le barème. À vous de battre votre record dans chaque configuration ! Un défi aussi prenant que résoudre un [Mastermind](#).

## Rappel des points importants

- Vous **devez** prendre et placer 3 jetons chaque tour.
- Prendre une carte Animal et poser des cubes sont des **actions optionnelles**.
- Vous pouvez intercaler vos actions optionnelles **entre** le placement de deux jetons.
- Maximum **4 cartes Animal** au-dessus de votre plateau (les cartes complétées ne comptent plus).
- Un cube posé est **définitif**, même si le motif change ensuite.
- En cas d'**égalité**, le joueur ayant posé le plus de cubes Animal l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

Voilà, vous avez toutes les clés en main pour créer votre paysage de rêve ! Harmonies est un jeu où chaque choix compte, un peu comme dans [Blokus](#) : le placement est roi. Lancez votre première partie, et vous verrez, on ne fait jamais qu'une seule partie d'Harmonies dans la soirée !